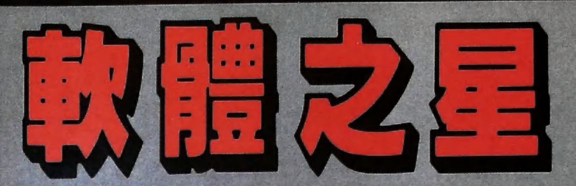
國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
北台字第6688號

雜誌類
行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號執照登記爲雜誌交寄

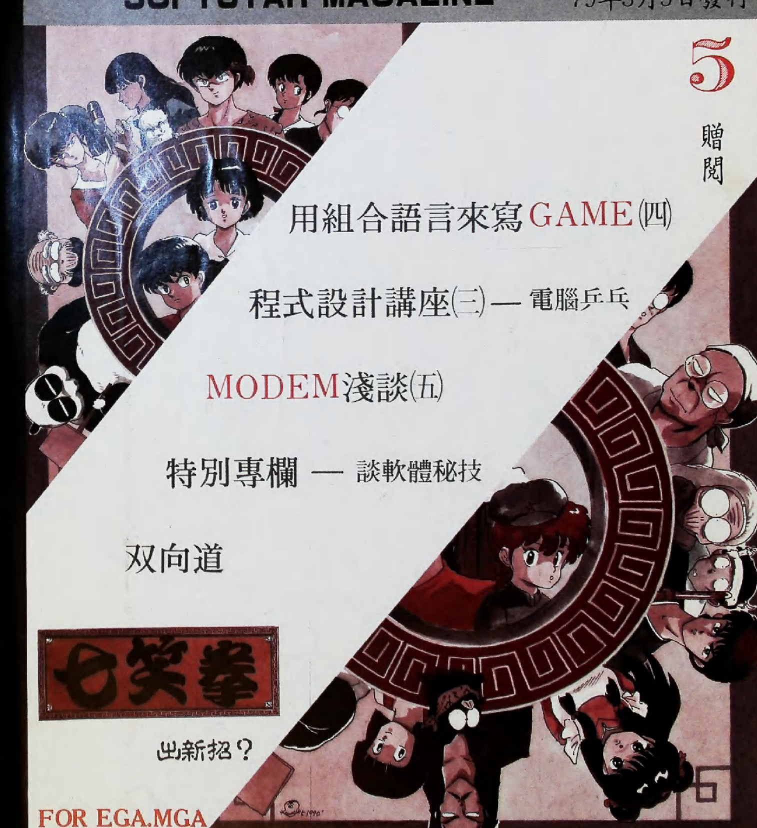


SOFTSTAR MAGAZINE

79年3月5日發行

5

贈閱



用組合語言來寫GAME(四)

程式設計講座(三)— 電腦乒乓

MODEM淺談(五)

特別專欄 — 談軟體秘技

双向道

FOR EGA.MGA

編者的話

軟體之星的朋友，在此我們要向你說聲抱歉，由於本刊人力調配上的問題，迫使我們不得不由月刊改為季刊。今後雖然是三個月出刊一次，但是我們仍舊會秉持著一貫的宗旨，廣泛的收集各種玩家所要知道的資訊，以平實、深入淺出的報導方式，讓初學者輕輕鬆鬆的接受電腦，獲得新知。

本刊改為季刊後，仍為贈閱型態，有關索閱的辦法，在內頁中會有詳細的說明，期待著再次與你見面，謝謝！

4月19至23日軟體大展於松山機場外貿協會展覽館一樓
歡迎至大宇資訊 C196參觀

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯/李惠萍
主　　編/丁淑姿
美術編輯/張素蘭
特約作家/劉陳祥・施文馮
蔡明宏・陳文銅・張駿哲
發行業務/李偉鈞
發行所/軟體之星雜誌社
社　　址/台北市重慶北路一段67號8F-2
電　　話/(02)5431350-1
傳　　真/(02)5224686
郵政劃撥/1277894-6 大宇資訊
印刷所/鴻欣印刷有限公司
地　　址/台北市承德路57巷2之2號
電　　話/(02)5224824・5631622

目　　錄

用組合語言來寫GAME(四)

比較與跳躍指令之簡介

/DOMO

在學習組合語言之前，最好先問問自己是為了甚麼目的去學它，是興趣？是工作上的需要？還是某些理由？

有些人之所以組合語言非常強是為了破解"遊戲"，每當有新的電腦遊戲出現，他就想破解它，從把磁片改成無保護一直到將遊戲改成無敵不死版，沒有一點組合語言的功力似乎不太可能。所以市面上不少組合語言的高手竟是破解遊戲出身的，如有名的 2001 CLUB 即是；如果目的是為了練功我非常同意(因為本人也偶爾幹這種事)，不過如果破解的程式被有心的第三者盜拷圖利的話，則破解者似乎也脫不了關係。建議這類的玩家改變一下方向，以他們的經驗幫助國內的創作軟體設立保護，甚至以他們本身的組合語言基礎設計高水準的軟體進軍海外市場不是挺好的嗎！

我之所以學組合語言是為了想寫電腦遊戲，因為我非常喜歡玩電腦遊戲，在一個偶然的機會裡有一個念頭閃過我心裡，在我接觸的那麼多遊戲裡全是國外設計的,中國人的在那裡？外國人能，難道我們不能嗎？(記得有一次經過一家電腦店,看到有人手中拿著一個遊戲"三國誌"問店員"這是我們中國人寫的遊戲嗎？"，只聽到一聲嘲笑"不可能的,臺灣設計不出這種遊戲"，當時的我好想痛哭一場，一個屬於傳統中國的遊戲"三國誌"竟是日本人設計的，真是感慨萬千,最近又出了一個遊戲"水滸傳",也是日本人設計的.)

說了一大堆開場白只有三個理由，一是如果您想學好組合語言最好有個目的,您會為了這個目的拼死拼活的去學好組合語言.二是不要因為您無意的破解軟體行為,而使臺灣的軟體工業沒有明天.(如果有一天您發現您需要一本英漢辭典來玩大宇資訊專為"海外"設計的遊戲時,那時是應該哭?還是應該笑?)三是中國人有世界最好的頭腦，希望有興趣的朋友能加入我們.(外國的月亮不會永遠是圓的)

好了!我們言規正傳,回到我們的組合語言.以下有一段 BASIC 範例


```
10 B=1
20 IF A=0 THEN 40
30 B=2
40 A=B
```

我解釋一下上面的例子：第10行令B = 1,第20行判斷變數 A 是否為 0 ?如果為 0 則跳到 40 行執行 A=B 的程式.如果不是 0 那麼就繼續 30 行的程式.

天啊!您一定很奇怪,這段程式根本就是廢物，因為它根本沒作甚麼事,不知有何用處？事實上我是要讀者注意第 20 行的 IF 指令.如果您是初學者,試試如何用組何語言表示這段 BASIC?

```
MOV BX,1            10 BX=1
CMP AX,0            20 IF A=0  THEN 40
JE SWF
MOV BX,2            30 B=2
SWF: MOV AX,BX      40 A=B
```

以上是一個組合語言的片段，右方是類似它的 BASIC 對照.唯一要解釋的大概只有 CMP 和 JE 兩指令. CMP 是一個比較指令，它將AX暫存器的內容和0比較.你也可以用來比較兩個暫存器，例如 CMP AX,BX 而比較的結果就交給它的下一個指令 JE 去做，也就是如果相等的話就跳到指標為SWF 的那一行去執行，您一定會問如果您希望是不等於時才跳到指標為 SWF 那一行時怎麼辦呢?不要緊我們有下面很多指令讓您選用.

JE 相等

JNE 不相等
JA 大於
JAE 大於並等於
JB 小於
JBE 小於並等於

列出來的是初學者常常會用到的一些指令，它們統稱為條件跳躍指令，但當您功力深厚時還會遇到一些較為奇怪的條件跳躍指令，我們不打算把它們都列出來,畢竟這篇文章只是引導你入門而已,在你大略了解組合語言之後真正的學習是買一本好書然後好好的 K 它幾天.

程式設計講座（三）

電腦乒乓

東南工專/劉陳祥 老師

你還記得「跳跳球」的程式嗎？在軟體之星第三期中，這顆球兒跳呀跳地，好不寂寞，真想拿支拍子放進程式中，好好地打它一打。但是，怎麼辦呢？

我們可以將跳跳球手術一下，將它改造成一個人見人愛的「電腦乒乓」並非難事。首先要考慮到下列幾個要項：

(1) 球拍子的運動方式：採取水平固定方向之左右移動。

(2) 圓球落下時，觸拍與否之判斷：與球拍之大小和鍵盤控制有關。

(3) 聲效設計要與動畫相互配合：適當地應用PLAY指令，在擊球、失球及反彈的各種狀況下，配上恰當的聲音。

(4) 球數與計分的計算迴路之安排：這是一個GAME的必要部份，可大大地增加其趣味性。

且看程式列表如下：

```
10 REM*-------------------------------------------------*
20 REM|          *===[ The Ping-Pong Game ]===*          |
30 REM|                                                  |
40 REM| -----===*<<< Written By: C.S. Liu >>>*===------  |
50 REM*-------------------------------------------------*
60 SCREEN 2 :KEY OFF:CLS:DEFINT A-Z
70 DIM BALL(64)
80 LOCATE 22,36 :PRINT"PINGPONG"
90 LOCATE 22,65 :PRINT"SCORE :";0
100 DX=10:DY=10  ---------------DX,DY爲圓球水平及垂直移動的基本單位
110 PL=100:SS=PL/2  ------------PL爲球拍寬度,SS爲球拍的位移量
120 N=5 : INC=10 ---------------N爲球數,INC爲分數增量,參考590行
130   GOSUB 320
140   PX=300 : SPD=500PD -------SPD爲球速度控制因數,參考680行。PX=300爲球拍初始座標
150   GOTO  260
160   GOSUB 450
170  GOSUB 490
180  GOSUB 670
190 KY$=INKEY$:IF KY$="" THEN 160      -----------------------┐
200 IF LEN(KY$)<2 THEN 160                                      用左右鍵來
210    IF ASC(RIGHT$(KY$,1))=75 THEN QX=PX:PX=PX-SS             移動球拍
220    IF ASC(RIGHT$(KY$,1))=77 THEN QX=PX:PX=PX+SS
230    IF PX<0 THEN PX=0
240    IF PX>719-PL THEN PX=719-PL     -----------------------┘
250    LINE(QX,260)-(QX+PL,266),0,BF  ----------------------- 擦去舊位置球拍
260    LINE(PX,260)-(PX+PL,266),1,BF  ----------------------- 畫出新位置球拍
270 GOTO 160
280 Q$=INPUT$(1):LOCATE 22,32:INPUT"Play Again (Y/N)?",A$
290 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CLEAR : GOTO 60
300 END
310 '---------------------------------------------------------
320 LINE (0,260)-(0,0),1:LINE-(719,0):LINE-(719,260) ---------┐
330     X=22:Y=30                                                畫出小圓球
340     CIRCLE(X+10,Y+10),10,1,,,29/45                           並存入陣列
350     PAINT (X+10,Y+10),1                                      BALL之中
360     X1=X:Y1=Y
370     GET(X,Y)-(X+20,Y+16),BALL     ------------------------┘
380     LINE(X,Y)-(X+20,Y+20),0,BF
390     FOR U=1 TO N                  ------------------------┐ 在左下角落畫出
400     PUT(U*20,290),BALL                                        可使用之球數
410     NEXT U                        ------------------------┘
420     LINE(0,280)-(719,320),1,B
430 RETURN
440 '---------------------------------------------------------
450 X=X+DX
460 Y=Y+DY*(Y/50 +.2)            ---------------------- 圓球的Y座標,仿自由落體
470 RETURN
480 '---------------------------------------------------------
490       IF X<0 OR X>700 THEN 530 -------------------------┐
500       IF Y<0 THEN 540                                      邊界控制
510       IF Y>250 THEN 550        -------------------------┘
520 RETURN
530       SOUND 200,1 :X=X1  :Y=Y1 :DX=-DX:RETURN -----------┐ 小球碰壁聲
540       SOUND 200,1 :DY=-DY:Y=Y1 :RETURN ------------------┘
550 Y=250 : Y=Y1
560       IF X<PX OR X>PX+PL THEN 620  --------------------- 小球落在球拍之外
570       PONG$="mbl64t255o2;cc#dd#gg#" ---------------------┐
580       IF X>=PX AND X<=PX+PL THEN PLAY PONG$                小球進入球拍之內
590       SCORE=SCORE+INC
600       LOCATE 22,65:PRINT"SCORE :";SCORE -----------------┘
610 GOTO 650
620       PLAY "MBMLL4T13000B4B-64A64A-64G64G-64F2" ---------┐ 小球落在球拍外,
630       LOS=LOS+1 : LINE((N+1)*20-LOS*20,290)-((N+1)*20,310),0,BF  擦去一球並判斷
640       IF LOS = N THEN LOCATE 22,36:PRINT"GAME OVER":GOTO 280---┘ 是否GAME OVER
650       DY=-DY:RETURN
```

```
660 '--------------------------------------------------------
670  PUT (X,Y),BALL,PSET   ---------------------------------┐
680  FOR WT=1 TO SPD:NEXT WT                                  │ 小圓球的動畫處理
690  PUT (X,Y),BALL,XOR:X1=X:Y1=Y ---------------------------┘
700  RETURN
710 '--------------------------------------------------------
```

以上程式不詳之部份，請參考第三期「跳跳球」說明。

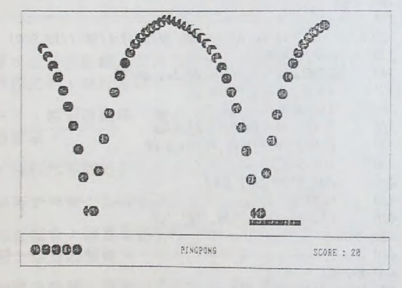
程式中有幾個重要的變數在此強調一下，你可以自行修改這些變數，以達到特殊效果。

(1) 第110行中的PL=100是球拍的寬度；SS=PL/2是球拍每次移動之位移量。

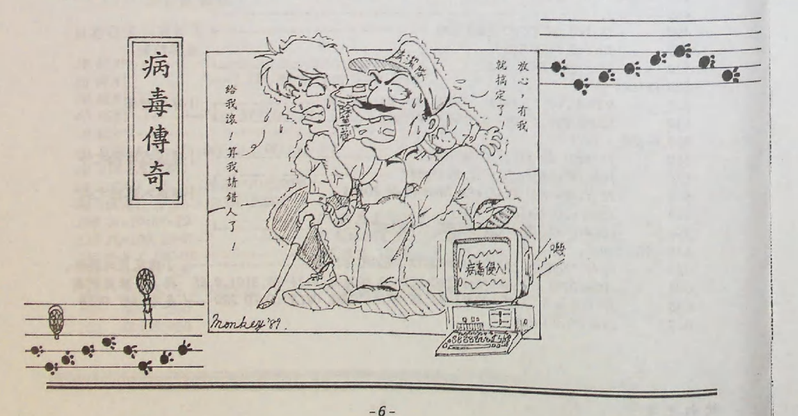
(2) 第120行中的N=5是球的數量；INC=10是每擊中一球所增加的分數。

(3) 第140行中的SPD=500是球的速度因數，其數值愈小則球速愈快。

執行畫面



註:由於要表現小圓球之動態路徑,所以在hard copy時保留小圓球之軌跡殘像。



捉仿冒小記

大宇資訊為國內唯一專業設計PC GAME的軟體公司,所發行的產品也同樣的遭受到所有軟體設計公司所最痛恨的問題－－－被盜拷，此種盜拷的舉動若為其他不法公司所為，這不僅影響到設計公司的權益甚至於生存的可能性，因此為讓國人仍保有屬於自己創作的園地，希望大家一起來注意盜拷的問題。

以下列舉一則大宇資訊最近抓仿冒的過程，以讓讀者明瞭如何參與取締的方法，進而嚇阻盜拷之不法行為。

某日，大宇資訊的信箱裡發現了一張檢舉信函(之後又收到三張)，均為檢舉位於台北市中華商場X棟2樓的星X公司盜拷大宇公司的軟體販賣，且依本刊所提之方法畫了一張地形及盜拷磁片收藏位置圖，知道這消息之後，大宇資訊內部立即成立一個工作小組，先派人至此盜拷公司購買到歡樂接龍、風雲麻將等數套盜拷軟體為證物，再配合本公司所申請之商標及著作權證書影本及原版之產品向城中分局刑事組申請取締，經城中分局協助將證物及大宇資訊所提供之資料送請有關單位申請搜索票。某日上午11時，大宇資訊有關人員及城中分局幹員會同管區警員至星X公司一舉查獲所盜拷之不法磁片數十片，至此總算把星X這個盜拷公司給逮個正著。全案目前正在警方處理當中。

提供資料的朋友，我們由衷的感謝你，對於第一位給我們消息的朋友，等全案處理完畢，我們會將有獎金贈送給你，第二、三位提供者，我們也會贈送給你三套大宇公司的軟體。在此再次的感謝你的支持與關心，以下列出幾個要點請你注意：

如何分辨盜拷品：

一　盜拷品一定沒有原版包裝及說明書.

二　盜拷品的標籤通常為手寫或用印表機印製.

三　盜拷品通常沒有使用說明書或只是用影印的.

每個人都俱有創造能力，而在各行各業的開發人員都有共同的期望，希望經由自身的開發能力而得到應得之回報．但若辛苦半天後卻發現智慧財產權不僅未受到尊重，反而遭受到不法侵害，因而黯然離去自己所專長之園地，另創天地，如此對國家社會不知是福是禍，希望國人能開始學會尊重他人之智慧財產權，如此才能吸引更多的人才加入創造的行列，國家才能更強大，社會也能更健康。

MODEM 淺談(五)

BBS 之旅

在MODEM網路中，BBS佔了極大的地位，不談BBS就好像對不起MODEM一樣，所以主角－－龜今天就帶領我們將BBS作一簡介。

在寒冬的夜晚，一隻寂寞孤獨的龜坐在桌子前面，當然，他並不是像廣告上一樣拿著一瓶什麼的，他還有更重要的事情要做，他的朋友今天要給他一封信，信中寫著有關龜的身世之謎（太誇張了點），但是郵差都回家吃火鍋了，又有誰能幫他送信呢？只見龜緩緩的打開電腦，CALL進了一家神秘的BBS,到了信件區，唔！有一封龜的私人信件，太好了！終於來了，顫抖的手輕敲了一下鍵盤，一看，上面寫著"晚上記得起來上廁所--愛你的小烏龜"。

目前,臺灣有數十家BBS等著你去CALL，只要你有中文系統及通訊軟體,那麼你就可以開始BBS之旅了。來！先深呼吸一下，決定要打那一站，撥通之後，MODEM如果發出獨特的聲響,就表示接通了。

當你一接通BBS之後,首先會看到一些歡迎的字樣，接著系統會要求你鍵入你的大名，鍵入名字最好不要用些不雅的字眼，有些系統一接收到這樣的名字就會立即斷線。鍵入名字之後，電腦會立刻在使用者資料庫中快速搜尋,看看有沒有這個使用者,如果沒有的話,它會告訴你是新的使用者,然後列出一些有關該站的介紹或是要你回答的一些問題(依系統而異)，如此才能算是真正進入BBS之中了。

進入BBS之後,通常是先進入公佈欄,公佈欄之中有許多消息可以任你查閱，而且各站間的公佈欄也不盡相同，每站都有它的特色，大部份都是對該站的介紹，看夠了以後，再來的是主菜單，大致可分為三個部份，分別是信件服務、檔案服務及雜項服務，以下分別作個簡介。

在信件服務中，你可以寫信給任何一個到過這個BBS站的人看,也可以只指定給某人看，把心中的問題或是什麼不滿留言在上面，若是別人能夠幫你的忙的話,那麼過幾天你再上BBS就可以看到好消息了，而且你也可以翻閱以前別人寫的信件（只要不是私人信件），看看別人的問題，吸收別人的經驗，利用BBS來廣結同好,這就是BBS的好處,就如同時下的火腿族一般，只是一個是有線，一個是無線的而已。

再來是BBS最迷人的地方，---檔案服務,你可以在BBS上尋得許多的檔案，並且把它傳送回來自己研究，基本上，BBS站上大部份都是一些PD(PUBLIC DOWNLOAD)軟體，也就是一些可讓使用者DOWNLOAD的公用軟體，例如一些壓縮的程式,因為某些檔案太大,傳送實在太耗時了，先行壓縮傳送以節省時間，等接收完了再反壓縮回來。還有的軟體就是使用者UPLOAD的軟體，例如某位使用者認為軟體不錯，值得推廣，於是就把它送上BBS站上以供其他使用者分享，或是程式的交流等等。檔案服務在 BBS中佔了極大的份量，舉凡從GAME到應用程式，包羅萬象，只待你去發掘。

另外，就是一些雜項服務，例如填寫問卷,或是更改密碼之類的,甚至你還可以和SYSOP(SYSTEM OPERATOR)站長交談，目前台灣的BBS站,大部份都使用中文顯示，所以，使用者可以很清楚的了解目前的狀況及在使用的情況，例如剩下多少時間、接收了多少檔案等等。

在所有的BBS站中，SYSOP站長最大，通常他是決定一個站的生死之所在。例如他可以規定使用者使用的時間及等級，以防止少部份人破壞BBS,他也可以在你使用到一半的時候，突然插進來和你聊天,你進入BBS中的一舉一動，SYSOP甚至可以全程記錄,包括你寫的私人信件,不要忘了,信件是私人的,可是它是存在SYSOP的硬碟中。等級愈高能使用的時間也愈長，使用的功能也愈多，而有些站需要使用者付費，才能提升等級，以DOWNLOAD更多的軟體及更多的使用時間。基本上，這是一個願打一個願挨，看使用者的心態而定，有些使用者認為付費是公平的，有些則不這麼想，在此不便置評。

另外，大部份，應該是幾乎所有的BBS都會在電話一響後接下電話,所以，只要你CALL一個BBS,超過兩響沒有接最好馬上掛掉,免得你的MODEM喇叭會傳來一聲喂...,尤其是深夜CALL的時候，不過,現在的情形比較好了,BBS都已經24小時開放，不像以前BBS剛起步時，有些站是晚上11點到凌晨6點開放的,有時候打過去沒有熟悉的CONNECT聲，只有一聲喂.....，害得我對於那個站好幾天都不敢打了。

以上為各位介紹了一些有關 BBS的大部份情況，希望各位看了以後能對BBS有個概念,也希望各位多多參與，一起來推動國內的網路風氣。



特別專欄

談軟體秘技

/高橋林

最近天氣轉寒，一向酷怕寒冷的我，一下了班便躲回家裡不再出門，幾天下來差點悶出病來。由於實在太無聊了，便翻起軟體之星雜誌，一看到上次專欄所訪問的那兩位設計師，我就氣得牙癢癢的，因為自從上次訪問下來，每次一下班回來就得跪算盤，而老編的出差費卻遲遲不肯下來，哎！哎！哎！我連三哎！

當我放鬆心情想睡覺時，電話突然響了起來，我這麼順手一翻，對著話筒大喊：「找誰！」，只聽話筒另一邊傳來冷冷的聲音：「高橋林，截稿日到了，你的稿子呢？」，完了！是老編打來的，最近忙著跪算盤居然連稿子都忘了，然而聰明的我立刻脫口對老編說「偉大的老編，我明天一定交稿，一定交稿。」

放下電話後，苦思了大半天，一轉頭看到大宇資訊的遊戲廣告，靈機一動，決定了！就來個秘技大公開吧！也顧不得外面冷風颼颼，趕忙跑到大宇，真巧蔡明宏在裡面，先把他找出來再說。

將蔡明宏拖到一邊，我苦苦地哀求他說出秘技，可是他卻守口如瓶，一氣之下，翻臉了，便嚴刑拷打，但這小子還挺硬的，不說就是不說，最後沒辦法，只好使出絶招：「漢堡兩個、紅茶一杯」，「好！」。這混小子還真是的，不敲詐我不甘願似的。

高：「告訴我秘技吧！」
蔡：「滅的秘技是一開始遊戲時，問你要不要音樂時按下 [Y]，然後在每關開始戰鬥的同時壓下 [CTRL] 及 [D][O][M][O] 等英文鍵，此時便可看到對手的生命點數降為一格，但是有時會失效，多壓幾次就成了。」
高：「還有呢？」
蔡：「還有什麼？漢堡、薯條、炸雞、熱狗、霜淇淋嗎？」
高：「不是啦！我指的是你其他的軟體，譬如魔術拼圖、幻魔傳說等。」
蔡：「阿哈！漢堡和紅茶只能問滅。」
高：「什麼！兩個漢堡和紅茶只能問滅，天底下那有這種事，其它的你說不說？」
蔡：「不說！」
高：「你說不說！」
蔡：「不說！」
高：「你真的不說？」
蔡：「不說！」
高：「加一份炸雞！」
蔡：「好！我說，魔術拼圖只要按著空白鍵、[ENTER] 鍵及 [ESC] 鍵，然後再按[Q]鑑即可看到完成圖，翻牌時也可如此過關；最後一張大拼圖只要同時按下空白鍵及 [ENTER] 鍵即可瞬間完成。
至於女王拼圖，每過完一關會有 0 － 6 等七小塊拼圖，其順序號碼如下：

第一關	01	20	38	02	37	19	18
第二關	17	07	23	08	24	06	26
第三關	31	27	10	39	11	36	21
第四關	33	34	22	28	29	23	12
第五關	16	03	05	13	30	32	35

高：「再來幻魔傳說呢？」
蔡：「啊哈.... 」
高：「我幫你說吧，炸雞只能問魔術拼圖對不對？」
蔡：「不錯！你愈來愈聰明了。」
高：「跟你這種人在一起，不聰明都不行，好吧！條件自己開吧！」
蔡：「嗯....老是說吃的也不好，看場MTV好了。」
高：「好吧！好吧！我懶得跟你爭了，說吧！」
蔡：「幻魔傳說可以隨時在遊戲進行中按下 [ESC] 鍵暫停，然後再同時按下 [T][M][H] 三鍵便可成為無敵，如果試一次不成功，多試幾次就可以了。好了！我說完了，實現你的諾言吧！」
高：「漢堡兩個160、紅茶一杯20、炸雞一份90、MTV120，回去又得跪算盤了，不過，嘻，嘻，嘻，這次我可有萬全的準備。」

我立刻雙手把口袋掏出來，告訴蔡明宏「我沒帶錢！」，沒想到他竟出乎我意料之外告訴我「沒關係，我先出錢」。

這下可好，君子報仇，三年不晚，這次可要大吃回來。到了速食店，大吃一頓，並看了一場MTV，不過真奇怪，蔡明宏居然乖乖的付帳，實在令我有一股不安的感覺。

最後我要搭上公車回去時，蔡明宏塞給了我一張50元外帶幾個銅板，告訴我：「老編本來託我把出差費交給你，結果這次請客你沒帶錢，我只好先動用了，只剩50多元，全給你了！」

「哇-------------!」

☆☆☆☆ 雙 向 道

Q：請撰文介紹程式設計的工具？(板橋 林志明)

A：程式設計的工具很多，如單屬於圖形處理的中文軟體達文西、變影72等及英文的PC PAINT BRUSH、DELUXE PAINT等，而這尚不包括各種語言及各類除錯工具。由於範圍太過廣泛，本刊會分批介紹以饗讀友。

Q：是否能辦理會員制以提供更多服務？(屏東 張家誠)

A：辦理會員制是一個很好的構想，但若現在的人力調配上無法提供更多的服務時，則本公司寧可於準備周全時再辦理，請見諒。

Q：想成為GAME程式設計師應學會那種語言?(台南 王育忠)

A：基本上你至少需具備任何一種的電腦語言，但以下建議你幾種搭配方式以供參考：

一、BASIC+ASSEMBLY

二、C+ASSEMBLY

三、PASCAL+ASSEMBLY

你是否發現到每一個建議都有ASSEMBLY（組合語言）那是因為組合語言是最快的一種語言。告訴你一件事，BASIC，PASCAL，C等高階語言也多是用低階的組合語言發展出來的。事實上，我們仍認為用ASSEMBLE寫的GAME較有效率。

Q：能否開GAME程式設計班，我一定報名(台北 李一信)

A：謝謝你的支持，也很高興有更多人願意投入創作的行列，對於開班的問題，大宇資訊會儘速研究早日辦理。

Q：JOYMOUSE可在EGA下RUN的SETKEY如何取得？(台北市 蔡嘉軒)

A：需要新版SETEKY者可直接將JOYMOUSE的系統磁片拿或寄回大宇資訊修改即可。

Q：大富翁存檔後再叫出來會有二個阿呆怎麼辦？(台中 李彥宗)

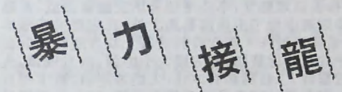
A：某些機型會有此種現象產生，請你直接到經銷商處看是否有新版（程式內會問你有否JOYMOUSE即為新版），或寄到大宇公司重新COPY也可以。

Q：如何取得軟體之星？(桃園 黃建霖)

A：謝謝你的愛護，索閱辦法本期有公佈，請自行參考。

Q：歡樂接龍說明書上說蓋13張為最贏，但我想盡辦法把13張給蓋完了還是輸，為什麼？ (三重 江俊彥)

A：首先很佩服江俊彥能花這麼多的心思研究蓋13張的方法，經跟作者連絡，的確少了這個功能，真是抱歉。在此我們想請你跟本公司連絡，因為大宇資訊想請你參加新GAME上市前的測試行列。



少平／繪











FOR EGA.MGA

七笑拳,現在坊間相當流行的漫畫及卡通,是由日本名漫畫家高橋留美子所作,本人為高橋留美子漫畫迷,故在一年前決定將之改寫到電腦遊戲上,歷經一年的時光,七笑拳終將在四月下旬推出.

七笑拳遊戲共有二部份,決鬥篇及特別篇,是由三代工作人員創作出來的成果.決鬥篇是依照漫畫人物而製作,你必須隨著亂馬在3D地下迷宮為解救小茜而探尋,途中會遇到急著救小茜的父親,熊貓老爸,小茜姊妹,還有為救小茜闖進迷宮而迷路的良牙等等不同的人物,但當你遇到游帶刀或黑玫瑰等人物,便立刻轉換成1 VS 1的對打模式,拳打腳踢各憑真本事.遊戲中找到亂馬父親可學到姬家心法絕招,但是這些絕招可不太好學哦!過程中必須以男亂馬或女亂馬之身來通過關卡.為了使各位能體會到七笑拳決鬥篇的過程,特地採取無限接關法,讓每位買此遊戲的玩家,都能玩到我們為你所安排的每個情節.決鬥篇由H.L.C.繪製3D迷宮,朱俊洲及駱威全繪製打鬥畫面.

至於特別篇真的很特別,是由最新工作人員陳鶴文,李佳澤及郭炳宏繪製而成,是屬於橫捲軸動作射擊.本人在此事先聲明,特別篇中除了主角像亂馬之外,其它部份絕無半點跟七笑拳原作有關,是屬於DOMO小組最新瘋狂製作,當你看到螢幕上我方同時發射出的50發巨型炮彈,包準你嚇一大跳.遊戲中共有15種寶物,有五種大小炮彈,八方飛彈,火焰噴射器,衛星等等,主角更可聚集氣功攻擊敵人,每關都有冰柱,火焰等陷阱,關卡頭目更是大得嚇人.此篇的接關方式更是特別,完全憑玩家自己的手氣及運氣,總之此軟體是個瘋狂製作,只有你自己玩過才曉得.

反正,介紹到此,感覺如何只有你自己玩過才曉得,誠心希望你玩過之後,將你意見寄給我們,作為我們下個遊戲的參考,謝謝!!

DOMO 小組

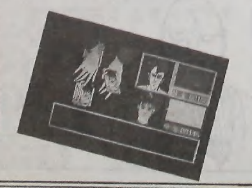
美少女樸克



無聊的時候做些什麼?讓DOMO告訴你,這是美少女樸克的時間。簡單易玩的美少女樸克,不需花費你太多的時間,可跟四位不同的敵手玩一場梭哈,只要牌藝高超,積分超過對手,即可看到精彩圖片,保證你會喜歡







電　腦　鐵　嘴

也許你正自信的活著

也許你正處於茫然的十字路口

命造妻?財?子?祿?+生產擇吉+

先天靈數+流年概判

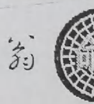
電腦鐵嘴是將從前一些江湖散佚的秘術資料加以電腦處理

同時運用電腦的諸多特性加以整合發揮

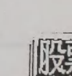
在本軟體中蒐集了古代斷驗妻財子祿的秘法及用"數"來論斷人生的概要行運.當然這其中還加諸了其他的術法.如袁天罡秤骨神數.即將之融入生產擇吉的運算等等.



大　富　翁







本軟體特色

★ 支援JOYMOUSE最多可八人同步操作

★ 以紙上大富翁爲主幹,輔以現今各種熱門的投資活動

★ 最多可同時八人參與,遊戲中你的對手可以完全由電腦操作與你對打

★ 全部中文顯示,易看易玩,不須任何中文系統





資產種類

現金、存款、房地產、黃金、股票、期貨

3 6 9 12 的約會

軟體之星的讀友們：

謝謝你對本刊的愛護，自創刊以來即收到很多的反應與支持，對於看著它成長的我們而言，無疑是一項莫大的鼓勵。然而目前本刊正面臨人力調配的問題，必須將月刊改為季刊型態出刊，亦即每三個月與你見一次面（３、６、９、１２月份），仍為贈閱性質，歡迎你來函索閱。

索閱辦法：

只要填好以下之資料表(影印亦可)，再附上一年四期的函索處理費用２０元郵票，寄到軟體之星雜誌社，信封上註明索閱雜誌，你便可以連續四季收到軟體之星雜誌，在此先向所有愛護軟體之星的朋友說聲謝謝。

屬於你的----軟體之星

姓名		電話	(　　)	出生年次	
地址	□□□□□				

我的配備

主機:□３８６ □AT □XT 廠牌_________

螢幕:□VGA □EGA □MGA □CGA

我要軟體之星----年---月份開始共---期